Номер 3

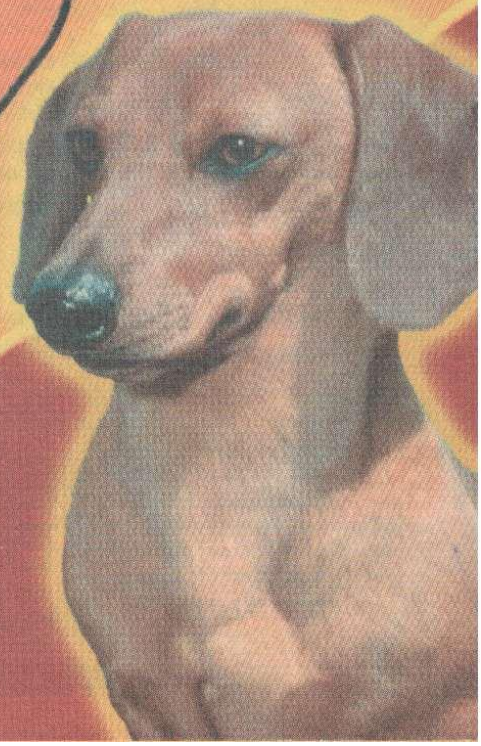
Классный журнал

Барби - детектив

Новые звездные войны

Компьютерные игры

Строим шалаш



Кир Булычев:
Новые приключения Алисы Селезневой

НОВОСТИ

МУРЗИЛКИН ЮБИЛЕЙ

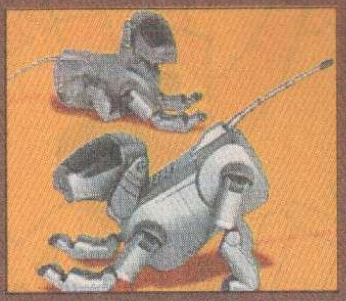
В мае журналу «Мурзилка» исполнилось 75 лет! Поздравляем желтого юбиляра. Вот уже 75 лет «Мурзилка» каждый месяц радует многие поколения своих читателей стихами, сказками, песнями и картинками.

НАЧИНАЮТСЯ КАНИКУЛЫ

Редакция и авторы поздравляют читателей с началом летних каникул. Желаем всем солнечных дней и очень много летних ягод и фруктов.

ЭЛЕКТРОННЫЙ ДРУЖОК

Компания «Сони» представила «развлекательного робота», созданного специально для дома. Его назвали Айбо, что в переводе с японского означает «Дружок». Айбо - это робот-собачка в серебристо-металлическом корпусе. Она лает, приносит палку и даже может поднять заднюю лапу, как это делают настоящие собаки. При этом «Дружок» поддается обучению, и если его «повоспитывать», он станет послушнее. Электронная зверюшка весом 1,6 кг по виду напоминает нечто среднее между таксой и гоночным мотоциклом.



В голове Айбо находится мощный компьютерный процессор. Робот-собачка способен выражать радость, грусть, злость, удивление, страх и недовольство. Робот «помнит», как вставать на «ноги» после падения и как догнать цветной мячик. На разработку «дружка» ушло около шести лет. Айбо - первая игрушка способная самостоятельно двигаться. При этом окрики и шлепки он будет ассоциировать с плохими «поступками», а похвалу с хорошими. Уши «Дружка» реагируют на команды, подаваемые устройством, напоминающим телевизионный пульт управления.

Редакционный совет:
Д. Володько, Москва
Н. Полякова, Москва
Н. Сергеева, Московская область
П. Журавлев, Саратов
А. Карасев, С-Петербург
Ю. Кудряшов, Архангельск
С. Носенко, Анапа
С. Петров, Томск
Л. Бондарь, Женева
В. Симонов, Уфа
М. Тумасов, Астрахань
И. Якубчик, Пермь
А. Горбунова, Казань

© Издательство «Открытые системы»
© UNIVERSAL PRESS SYNDICATE
© Кирилл и Мефодий
© PAWS, INC

«Классный журнал» издается при участии Национальной организации российских скаутов-разведчиков

ОТКРЫТЫЕ СИСТЕМЫ
Open Systems Publications

Главный редактор
Сергей Юрлов
iourlov@osp.ru

Ответственный редактор
Петр Левицкий
Petr@osp.ru

Верстка
Людвиг Быстроновский

Отдел рекламы
Оксана Ахметзянова

Авторы:
Кир Булычев, Т. Шокина, С. Карандеева, Л. Фомина М. Версоцкая, Е. Смирнов Р. Сурженко, Н. Козик

Адрес для писем:
117049 Москва, а/я 634, «Классный журнал»
Факс: (095) 253 9204
E-mail: class@osp.ru

Директор
Анатолий Шкред
anatoli@osp.ru

Издатель
Михаил Борисов
mike@osp.ru

Редакция приглашает к сотрудничеству авторов, ведущих рубрик и художников со своими проектами.
Тел. (095) 253-7572

Редакция приглашает к сотрудничеству распространителей.
Тел. (095) 253-9309

Журнал зарегистрирован Государственным комитете РФ по печати.

Свидетельство № 018798

Тираж 50 000 экз.
Цена свободная

Отпечатано с готовых диапозитивов в ОАО ПО «Пресса-1»,

зак № 1259

ОТЫЩИ МНЕ ЛУННЫЙ КАМЕНЬ...

На английском аукционе «Кристи» в Лондоне состоялись необычные торги. Как правило, на аукционах продаются картины и всевозможные произведения искусства. Но на этот раз продавали кусочек Луны. Маленький метеорит залетел на нашу планету со спутника Земли и был найден в африканской пустыне Сахара в 1997 году. Маленький, ничем не примечательный камушек, который весит меньше грамма, был продан за 9200 фунтов стерлингов. В переводе на российские деньги это составляет 367 тысяч рублей! В следующий раз, кидая какой-нибудь камешек, подумайте, а вдруг это осколок редкого метеорита.

ПРАЗДНИК ПИОНЕРИИ

19 мая Пионерская организация отметила свой очередной день рождения. В Москве четыре десятка юных пионеров вместе с руководителями городской организации провели торжественные мероприятия у стен Кремля. Пионеры посетили могилу Неизвестного солдата. Официальная часть праздника закончилась отдачей пионерских почестей в мавзолее Владимира Ильича Ленина.

На фото: барабанщики в голубых комбинезонах - гвардия пионерии

АНТИВОЕННЫЙ КОНКУРС

Американские агрессоры и их подельники из НАТО продолжают убивать и калечить мирных жителей Югославии, а также разрушать гражданские строения. Редакция «Классного журнала» продолжает Конкурс антивоенного рисунка.

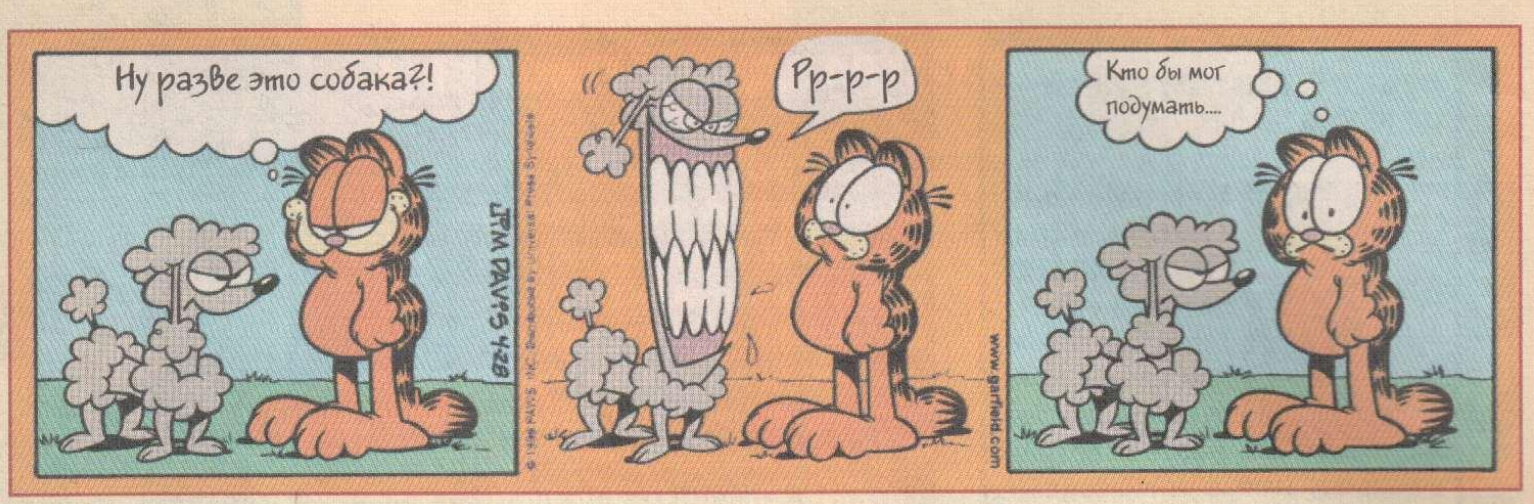
Ждем ваши работы по адресу:

117049 Москва, а/я 634, «Классный журнал»

ПРИГЛАШАЕМ НА ПРАЗДНИК «КЛАССНОГО ЖУРНАЛА»!

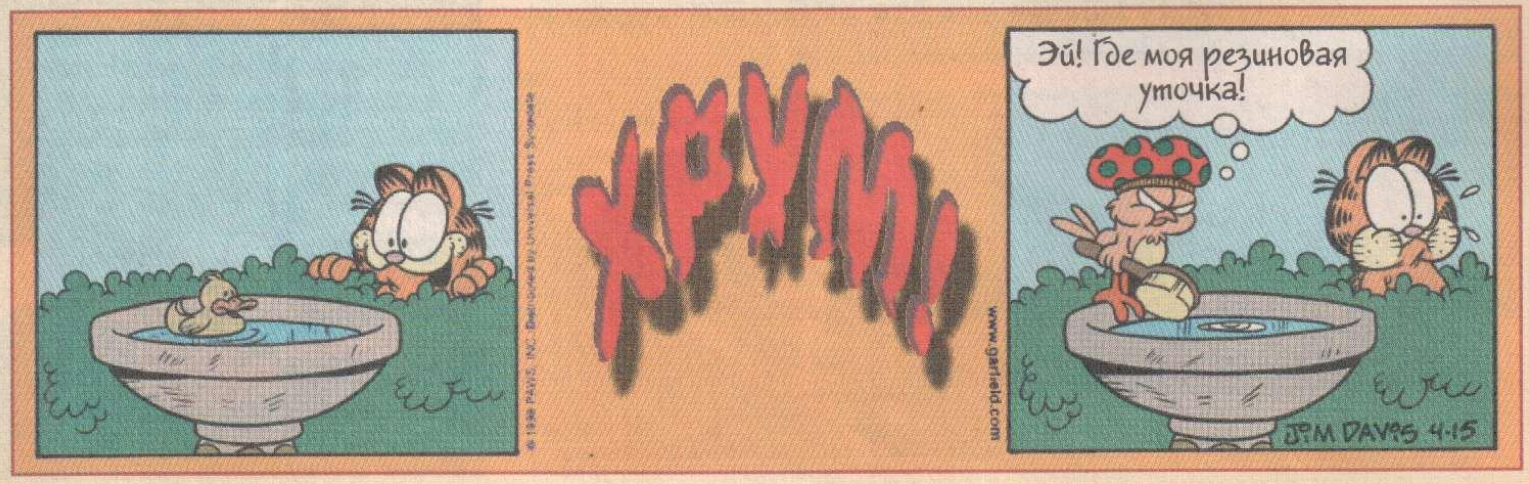
Приглашаем наших читателей (и их родителей) принять участие в Празднике «Классного журнала» - 12 июня в Москве, Центральный Парк Культуры и Отдыха. Вас ждут встречи с героями и авторами журнала, игры и конкурсы с призами от кота Гарфилда!

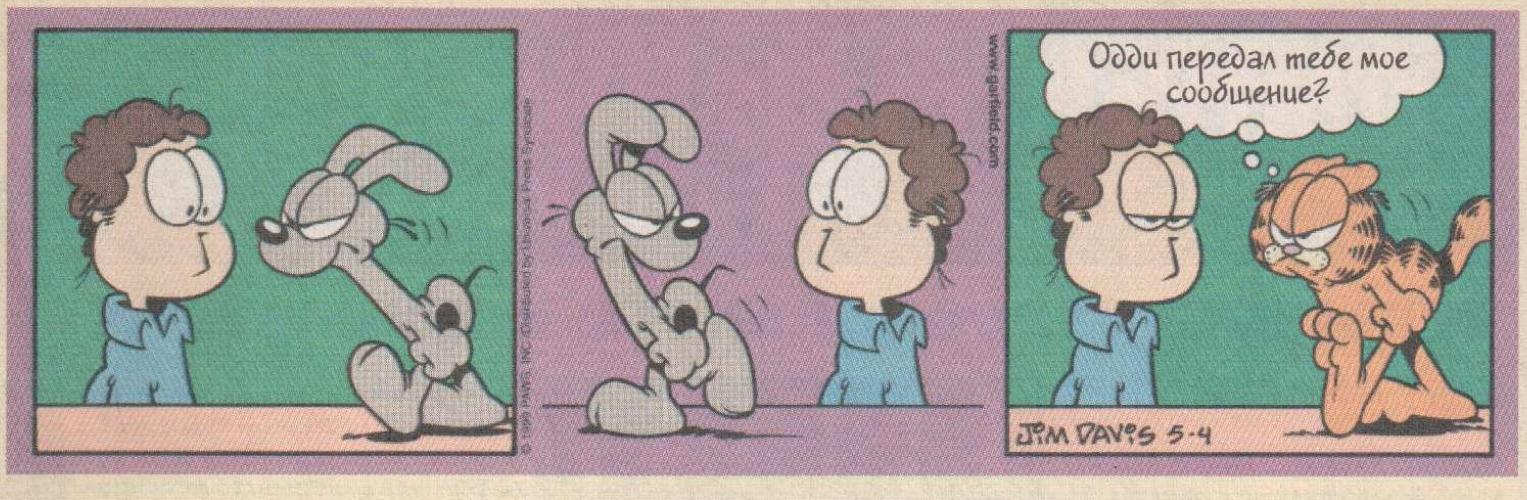
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!



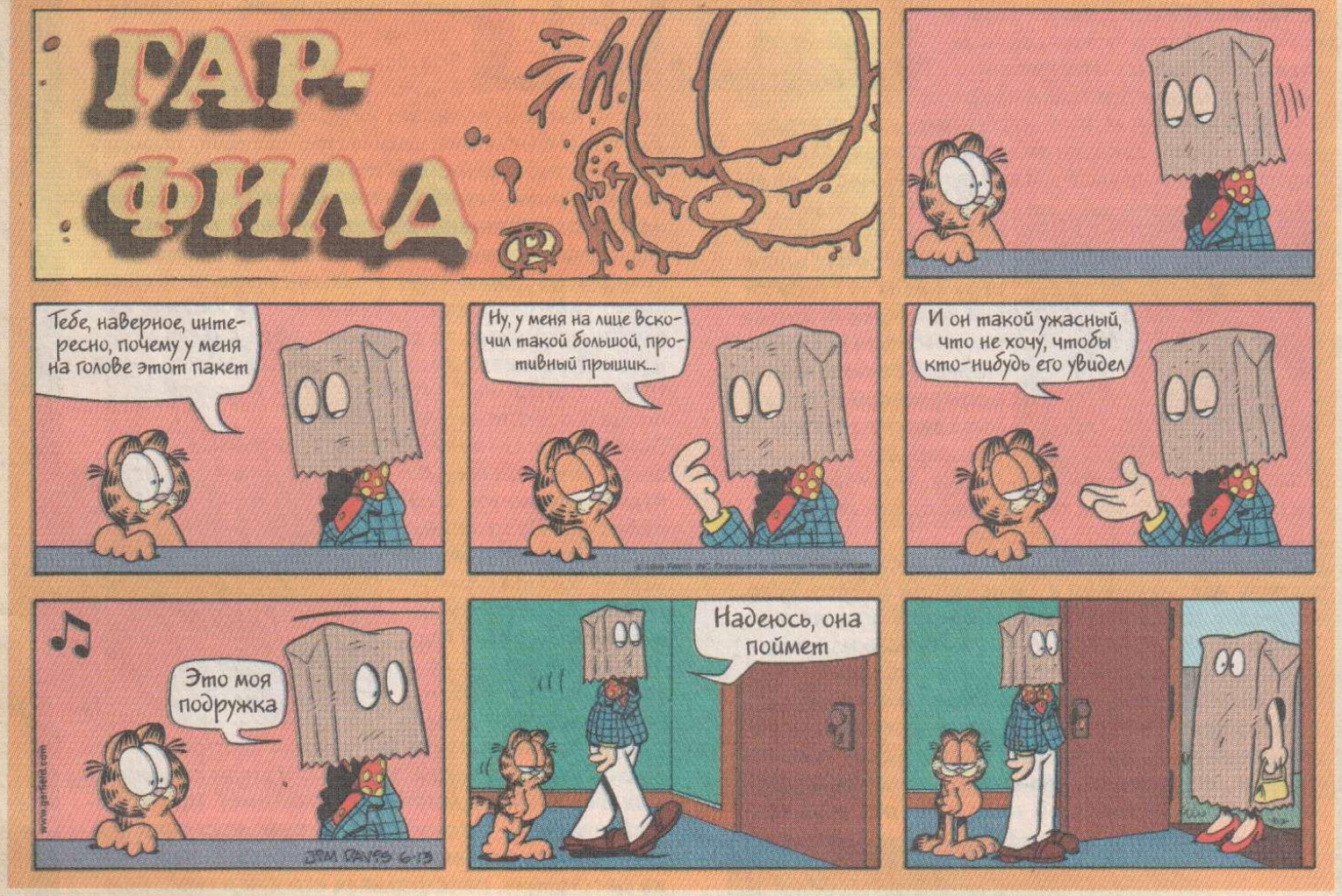
ГАРФИЛД

Этого классного кота зовут Гарфилд. Он большой обжора. Гарфилд не любит собак и дружит с мышами. Он любит кофе и не может спокойно пройти мимо аквариума с золотой рыбкой, а еще он очень любит спать и терпеть не может, когда его будят.




Одди передал тебе мое сообщение?
JIM DAVIS 5-4

ГАРФИЛД


Тебе, наверное, интересно, почему у меня на голове этот пакет
Ну, у меня на лице вскочил такой большой, противный прыщик...
И он такой ужасный, что не хочу, чтобы кто-нибудь его увидел
Это моя подружка
Надеюсь, она поймет
www.garfield.com
JIM DAVIS 6-13

Хочу быть самим собой!
Может, тебе побыть кем-нибудь еще?
JIM DAVIS 5-8

Компьютерные игры и не только...

Валерий Корнеев

ИГРЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

Aliens vs Predator

Чужой и Хищник... Самые опасные и кровожадные существа, когда-либо красовавшиеся на киноэкране. Фильмы, книги, комиксы и игры про их похождения заставляют трястись от ужаса не одно поколение зрителей и игроков. Игр про них вышло достаточно, как на игровых автоматах, так и на видеоприставках (Atari Jaguar, Super Nintendo). И вот программисты из английской команды Rebellion, выпустив для PC-совместимых машин игру Aliens vs Predator («Чужие против Хищника»). По сути это трехмерный боевик, выдержанный в духе таких известных игрушек, как Doom и Quake. Но отличается он от, скажем, Quake так же, как один известный монстр отличается от другого!

Дело в том, что игра пойдет по двум совершенно разным направлениям в зависимости от того, кого вы выберете своим героем. Можно влезть в хитиновую шкуру Чужого, самого быстрого из представленных существ, и тогда скорость станет самым важным вашим достоинством. И если другие пользуются в бою разными техническими приспособлениями, то тело Чужого само по себе грозное оружие: острые как лезвия когти, выдвижные челюсти, тяжелый хвост... К тому же через укус восполняется и жизненная энергия Чужого. Недостатком чудовища является невозможность дальнего радиуса действия, то есть практически всегда к врагам приходится подкрадываться незамеченным, чтобы с ними разобраться в упор.

Будучи межгалактическим охотником, Хищник обладает внушительным арсеналом. Это ножи с большим количеством лезвий, знаменитый бластер с лазерным прицелом из трех красных точек, гарпун, наплечная плазменная пушка, дискомет. Плюс установка, делающая Хищника почти невидимым, особое ночное зрение и медицинский компьютер для лечения. Крепкий орешек, но и он имеет свои слабости. К примеру, если Хищник отслеживает Чужих, то он не способен видеть людей и роботов, и наоборот. При этом вся электроника требует огромных затрат энергии, и постоянно придется экономить на батареях.

Помните Колониальную Пехоту из фильма «Чужие»? В игре, помимо чудищ, можно взять на себя роль Пехотинца. Как жалкий человечек может состязаться с жутчайшими порождениями Вселенной? Ну, начнем с того, что не такой уж он и жалкий. Тело заковано в кевларовую броню, в руках импульсная скорострельная винтовка с огнеметом, за плечами висят самонаводящаяся пушка, гранатомет, ракетомет. При хорошей стратегии такому парню и танк не страшен. А стратегия заключается в том, чтобы держать врага на расстоянии, расстреливая его как в тире. Если Чужой или Хищник все же прорвались в ближний бой, есть шанс уйти от них, ослепив специальным взрывпакетом.

Изюминкой Alien vs Predator станут уровни для сетевой игры. Желающие вступают в один из трех кланов, и разворачиваются баталии, не снившиеся фанатам Quake. Ведь между противниками существует хороший баланс, и только от умения игроков зависит, кто одержит победу в схватке: верткий и яростный Чужой, зависимый от техники Хищник, или солдат Пехоты, подавляющий врагов огневой мощью.

ИГРЫ ДЛЯ ВИДЕОПРИСТАВКИ PLAYSTATION

TOMORROW NEVER DIES

Поистине Джеймс Бонд бессмертен. Казалось бы, времена элегантных секретных агентов, удирающих на спортивных автомобилях от одноногих карликов с золотыми пистолетами, безвозвратно ушли. Ан нет, новые фильмы про агента 007 продолжают исправно радовать поклонников. Последний из них, названный «Завтра не умрет никогда», появился в начале прошлого года, а следующий, The World is Not Enough, выйдет на экраны совсем скоро, осенью-зимой. Игровая бондиана развита не так сильно, единственное запоминающееся произведение — «Золотой глаз» на Nintendo 64. Однако в ближайшее время все может измениться, после того как появится приставочное воплощение «Завтра не умрет никогда». Представьте себе трехмерный мир, в котором прославленному Бонду предстоит выполнить несколько десятков заданий. Есть чисто боевые миссии, есть задания, требующие смекалки, есть погони на лыжах по горным склонам, путешествия ко дну океана с аквалангом, и, конечно, автомобильные преследования. Что нам какие-то Чужие и Хищники? Именно Джеймс Бонд всегда был известен своей тягой к самым продвинутым техническим новинкам в области вооружений, слежения и маскировки! Старичок Кью отличился и на этот раз, предоставив в руки нашего агента арсенал, который составил бы отличную экспозицию какой-нибудь выставки «Современный шпион».

Сборно-разборные пистолеты-пулеметы, часы с лазерными лучами, пульт управления автомобилем, запрятанный в сотовый телефон, ракетные двигатели для лыж, спутниковая карта, различие жучки, верный «Вальтер-ППК» — все есть в игре.

С кем же предстоит сразиться Бонду? Память заботливо рисует собирательный образ «бондовского» злодея — с бриллиантом вместо глаза и механической рукой, изъясняющегося с жутким русским акцентом и обитающего в космическом спутнике на дне действующего вулкана. На самом деле те, кто видел фильм, сразу вспомнят газетного магната Эллиота Карвера, надумавшего развязать Третью Мировую войну. Именно его (а также его неисчислимых сподручных) необходимо остановить. Попотеть придется изрядно, а те, кого не устроят «сюжетные» этапы, смогут посоревноваться с друзьями на отдельно разработанных аренах, рассчитанных для борьбы двух игроков (при этом экран можно разделить по горизонтали или вертикали). Естественно, можно примерить на себя образ любого из первостепенных и многочисленных второстепенных героев картины и установить собственные правила — ограничив количество жизненной энергии, выбрав для дуэли подходящий вид оружия.

Искренне надеюсь, что наши советы помогут вам справиться с трудностями и получить удовольствие от игры.

СЕКРЕТЫ И КОДЫ ДРУГИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

POPULOUS: THE BEGINNING

Как открыть все здания и постройки? Во время игры нажмите кнопки TAB + F11, напечатайте Byrne и нажмите ENTER. После этого зажмите кнопку TAB и нажмите F4. Стройте на здоровье! Чтобы получить доступ к заклинаниям, во время игры нажмите кнопки TAB + F11, напечатайте Byrne и нажмите ENTER. После этого зажмите кнопку TAB и нажмите F3. Магия у вас в кармане!

Вам нужно максимально доступное количество маны? Во время игры нажмите кнопки TAB + F11, напечатайте Byrne и нажмите ENTER. После этого зажмите кнопку TAB и нажмите F5.

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

Открываем все заклинания: во время игры нажмите Ctrl-C, напечатайте all spells.

Не хватает ходов? Увеличьте радиус движения персонажей, во время игры нажав Ctrl-C и напечатав go far.

Можно «пригласить» в свою команду настоящего дракона. Для этого во время игры нажмите Ctrl-C и напечатайте zilla.

НОВЫЕ ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

22 года назад американский режиссер Джордж Лукас снял первый кинофильм из серии «Звездные войны: новая надежда». Затем были «Возвращение Джедая» и «Империя наносит ответный удар». 19 мая 1999 года состоялась премьера новой картины: «Эпизод 1 — Призрачная угроза». Интересно, что эта картина не является продолжением предыдущих фильмов. Наоборот, она возвращает зрителя к самым истокам звездной эпопеи.

«Эпизод 1» рассказывает о том, как маленький мальчик становится Могущественным повелителем тьмы.

Фильм очень красочный, в нем много эффектных сцен. Использование компьютерной графики дало просто фантастические результаты. Героев-людей окружают всевозможные чудища, иноземные существа и роботы. Мы уверены, что «Эпизод 1 — Призрачная угроза» понравится всем нашим читателям.

Американская премьера продлилась пять дней. За это время фильм посмотрели свыше 30 миллионов человек. Все билеты были раскуплены заранее, еще в апреле. У кинотеатров выстраивались многочасовые и даже многодневные очереди.

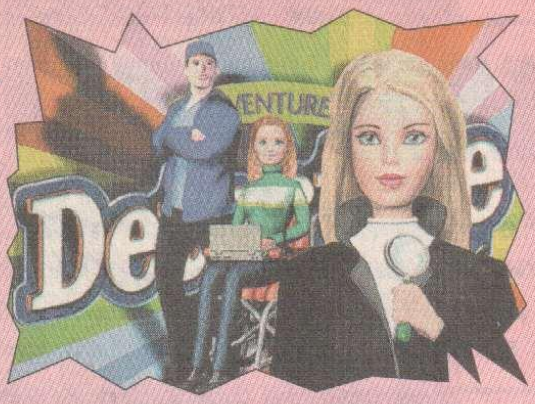
«Призрачная угроза» уже установила свой первый рекорд — за один день показа в кинотеатрах США фильм принес свыше 28 миллионов долларов!

Стоит отметить, что на его создание ушло 112 миллионов. Эти деньги вернулись всего за одну неделю показа. Предполагается, что новая серия «Звездных войн» по всем параметрам обгонит фильм «Титаник» и станет самым популярной кинокартиной планеты.

Накануне премьеры было изготовлено огромное количество разнообразных сувениров с изображениями героев «Эпизода 1», а также игрушек, часов, футболок и прочего. Планируется выпуск книг, комиксов и альбомов для наклеек по сюжетам «Эпизода 1».

Премьерный показ фильма на русском языке состоится 29 или 30 июля в Москве. Предполагаем, что на кино- и видеоэкранах России фильм ожидает огромный успех.

ДЕТЕКТИВ БАРБИ



Компания «Маттел» — создатель куклы Барби — решила продолжить путешествия всеобщей любимицы в мире компьютерных игр. Вслед за «Барби -модельером» и «Школой верховой езды Барби» появилась новая компьютерная игра «Приключения детектива Барби».

Впрочем, стоит отметить, что все игры с Барби в главной роли все-таки рассчитаны на девочек. И мальчикам они будут неинтересны. Ну что это за детектив без перестрелки и серьезной погони? — скажет кто-нибудь из мальчиков. И будет неправ. Ведь большинство компьютерных игрушек и так в основном ориентируются на парней. Все эти «стрелялки — догонялки» и прочие компьютерные боевики. Но изящно и красиво проводить расследование, как это делает Барби, может только девушка-детектив.

Разумеется — все главные роли в этой увлекательной игре отведены девочкам и девушкам. И даже верный друг Кен ждет помощи от Барби. Точнее, Барби-детектив спасает похищенного Кена.

Итак, краткое содержание «Приключений детектива Барби»: в Парке аттракционов во время демонстрации фокуса пропадает Кен. К тому же оказывается, что исчез он вместе с большой суммой денег, предназначенных для благотворительных целей. Кому же, как не Барби, спасать своего незадачливого друга? И вот героиня, за которую вам предстоит играть, начинает расследование возможного преступления. Технические средства — фотоаппарат и портативный компьютер помогают вести следствие: собирать необходимые материалы, составлять досье на подозреваемых, а также составлять перечень улик.

А так как следствие ведется в Парке аттракционов, вы сможете покататься на каруселях, поездить на водном мотоцикле, выиграть приз за меткую «стрельбу» в веселом лягушачьем тире и многое другое.

«Приключения детектива Барби» — отличный подарок поклонницам знаменитой куклы, играющим в компьютерные игры.

МИР ЖИВОТНЫХ

В царстве животных множество секретов, но не все тайны фауны Земли раскрыты. Исследователи подметили и описали интересные факты о жизни зверей, птиц, рыб, насекомых и других обитателей нашей планеты. Самое интересное и яркое мы собрали в классной рубрике «Мир животных».

Собака

Собака — самый верный и преданный спутник человека. Первые собаки появились примерно 10-15 тысяч лет назад. Большинство ученых считает, что у всех пород собак - от болонок до водолазов - общий предок - прирученный волк.

С тех пор собаки всегда были рядом с людьми: охраняли жилище, помогали на охоте, стерегли скот.

Существует множество различных пород, но всех собак можно разделить на три группы: служебные, охотничьи и декоративные.

К служебным собакам относятся дог, лайка, овчарка, доберман-пинчер, боксер, ризеншнауцер, эрдельтерьер, московская сторожевая и другие. Они отличаются крепким телосложением и очень выносливы. Это настоящие воины.

Служебные собаки

У служебных собак много «профессий». Всем известны собаки-пограничники, собаки-ищейки.

Собаки-спасатели помогают отыскивать людей под завалами разрушенных зданий, обнаруживают пострадавших при сходе снежных лавин, попавших в буран. Сенбернару Барри, спасшему в горах больше 40 человек, в Париже в начале XIX века поставлен памятник.

Благодаря великолепному нюху собаки «работают» газовщиками — обнаруживают даже самую незначительную утечку газа — и геологами — помогают искать полезные ископаемые.

На таможенных досмотрах служебные собаки — гроза контрабандистов. Они всегда находят спрятанные в багаже наркотики.

Еще бывают собаки-пастухи: кавказские овчарки, колли, охраняющие стада на пастбищах.

Охотничьи собаки

Охотничьи собаки тоже бывают разные. Норные – таксы, фокстерьеры – помогают достать зверя, спрятавшегося в нору. Есть собаки, преследующие на бегу (борзые, гончие, легавые), и собаки, которые выслеживают птиц и мелких животных, вспугивают их и тут же ложатся на землю, чтобы не мешать выстрелу, а потом приносят охотнику подстреленную им добычу – это спаниели, сеттеры, пойнтеры. Охотничьи собаки очень подвижны и общительны, а умение охотиться заложено в них генетически.

Декоративные собаки

Декоративных собак часто называют комнатными, так как эти породы были выведены для содержания в доме. К декоративным относятся пудели, левретки, мопсы, шпицы, болонки, карликовый пинчер, пекинес. Самая маленькая собачка в мире – чихуахуа – в высоту не больше 15 сантиметров. Конечно, такие собаки не годятся на роль пастухов или ищеек, но они созданы специально для общения с человеком. Это настоящий друг и радость в доме, особенно там, где есть дети. Однако, несмотря на небольшие размеры, настоящие собачьи качества у них есть: и за хозяина заступятся, и поохотиться не прочь. Комнатно-декоративные собаки очень привязаны к человеку, верны и преданны.

Самыми тяжелыми породами среди собак являются старый английский мастиф (английский дог) и сенбернар: взрослые самцы обеих пород обычно весят 77 - 91 кг.

Самой лучшей ищейкой является доберман-пинчер. Один из них, по кличке Зауэр, в 1925 году в Южной Африке по запаху выследил вора на расстоянии 160 км.

Самой тяжелой (и самой длинной) из всех известных собак является английский мастиф по кличке Айкама Зорба из Лондона. В сентябре 1987 г. этот супертяжеловес среди собак весил 144,66 кг (высота в холке - 88,7 см).

В Древнем Египте собака была священным животным. С собачьей головой изображался бог Анубис.

Если в доме древнего египтянина умирала собака, то объявлялся траур, а хозяин дома сбривал себе волосы. Из трупов собак делали мумии и хоронили со всеми почестями.

Собака помогает фараону Тутанхамону охотиться на страусов. 1345 год до н. э.

Кельвин и Хобс

Этого классного парня зовут Кельвин. Рядом его друг - классный тигр Хобс. Только Кельвин знает, что Хобс - настоящий бенгальский тигр. Для всех остальных людей он всего лишь плюшевая игрушка.

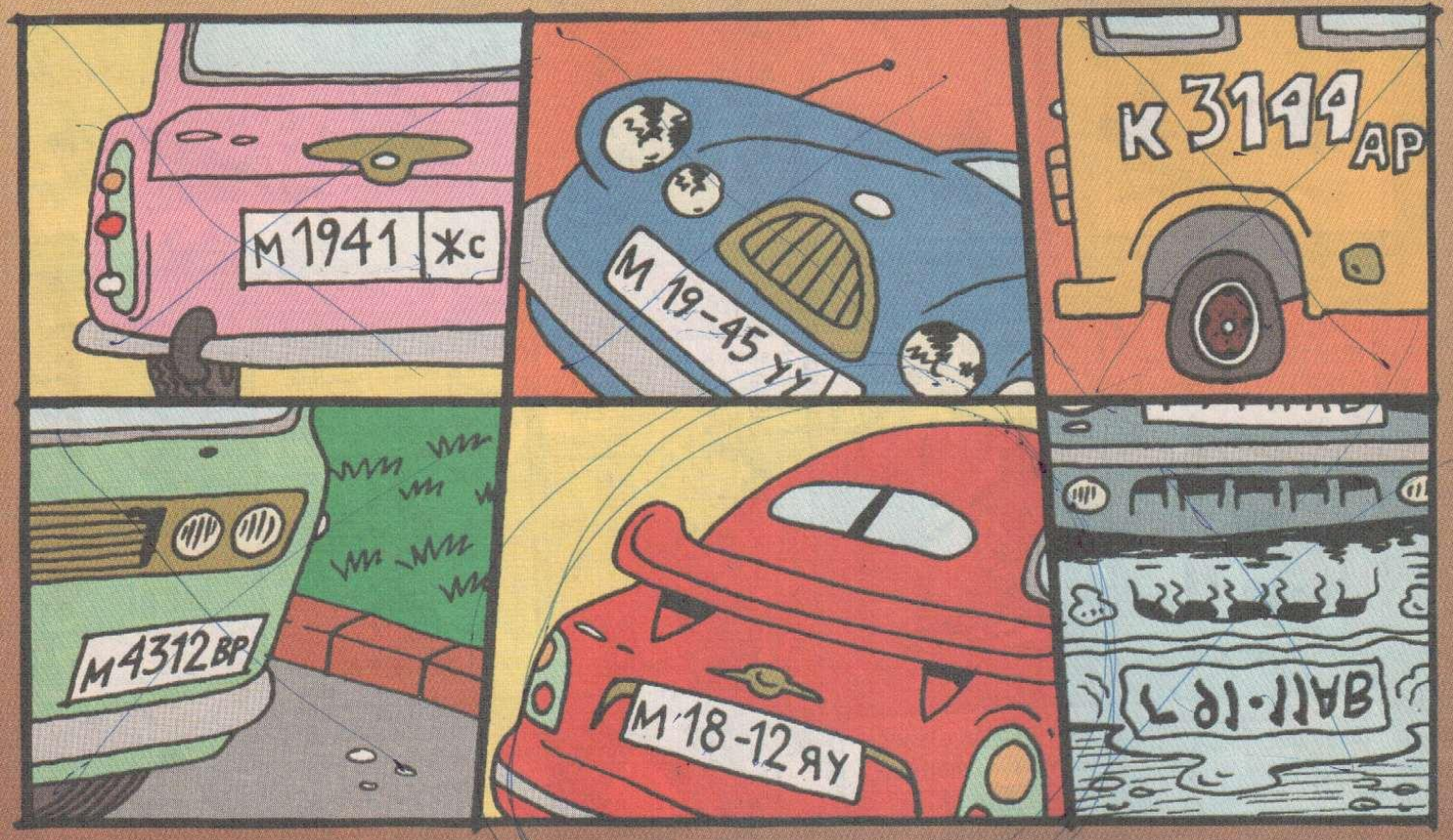
Смотри, какие классные!

Ищи продолжение в следующем номере!

На страницах «КЛАССНОГО ЖУРНАЛА» продолжает свою работу

ДЕТЕКТИВ-КЛУБ

Если ты любишь таинственные истории, запутанные преступления и смелые расследования с погонями, перестрелками и решениями сложных загадок — то мы ждем тебя в нашем клубе!



В детективное агентство обратились учителя гимназии: их коллега, учитель географии, вчера выехал из дома на своей машине и исчез! Марку и цвет машины они вспомнили легко, а вот номер вызвал большие затруднения. Наконец учитель истории сказал, что номер представлял собой очень известную историческую дату, учитель математики вспомнил, что сумма всех цифр в нем была равна двенадцати, а учитель русского языка заявил, что буквы составляли смешное слово, напоминающее крик какого-то животного. Им предложили на выбор шесть номеров. Попробуйте и вы найти среди них нужный.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ «ДЕТЕКТИВ-КЛУБА» ИЗ ВТОРОГО НОМЕРА «КЛАССНОГО ЖУРНАЛА»:

«ОПОЗНАЙ МАШИНУ»: Грабители скрылись на машине №3

«КТО ЕСТЬ КТО»: Фамилия полицейского – Смит, врача – Грин. Мужчина в шляпе и плаще – бизнесмен Уайт, а оставшийся – адвокат мистер Блек.

СТРАННЫЕ СНЫ

Однажды рано утром знаменитый сыщик Фокс был вызван в особняк известной актрисы мадемуазель Сильвии. После выступления она вернулась домой на рассвете и обнаружила, что из шкатулки исчез ее любимый перстень с огромным бриллиантом — подарок индийского принца. Вечером, когда она уезжала в театр и выбирала, какие драгоценности надеть, перстень был на месте. Больше ничего не пропало, все окна заперты, на входной двери никаких следов взлома. Подробнейший обыск дома ничего не дал. Всю ночь в особняке находились четыре человека — горничная, кухарка, садовник и охранник, но все четверо уверяли, что крепко спали, видели сны и ничего не слышали. «Ну, что ж, — сказал тогда озадаченный Фокс, — расскажите мне свои сны».

Кухарка рассказала, что ей снилась жареная курица, которая вдруг начала летать по столовой во время торжественного рождественского обеда. Кухарке стало очень стыдно, она боялась, что гости подумают, будто курица плохо приготовлена, и кинулась ловить курицу, а та все не давалась, и пришлось позвать на помощь охранника.

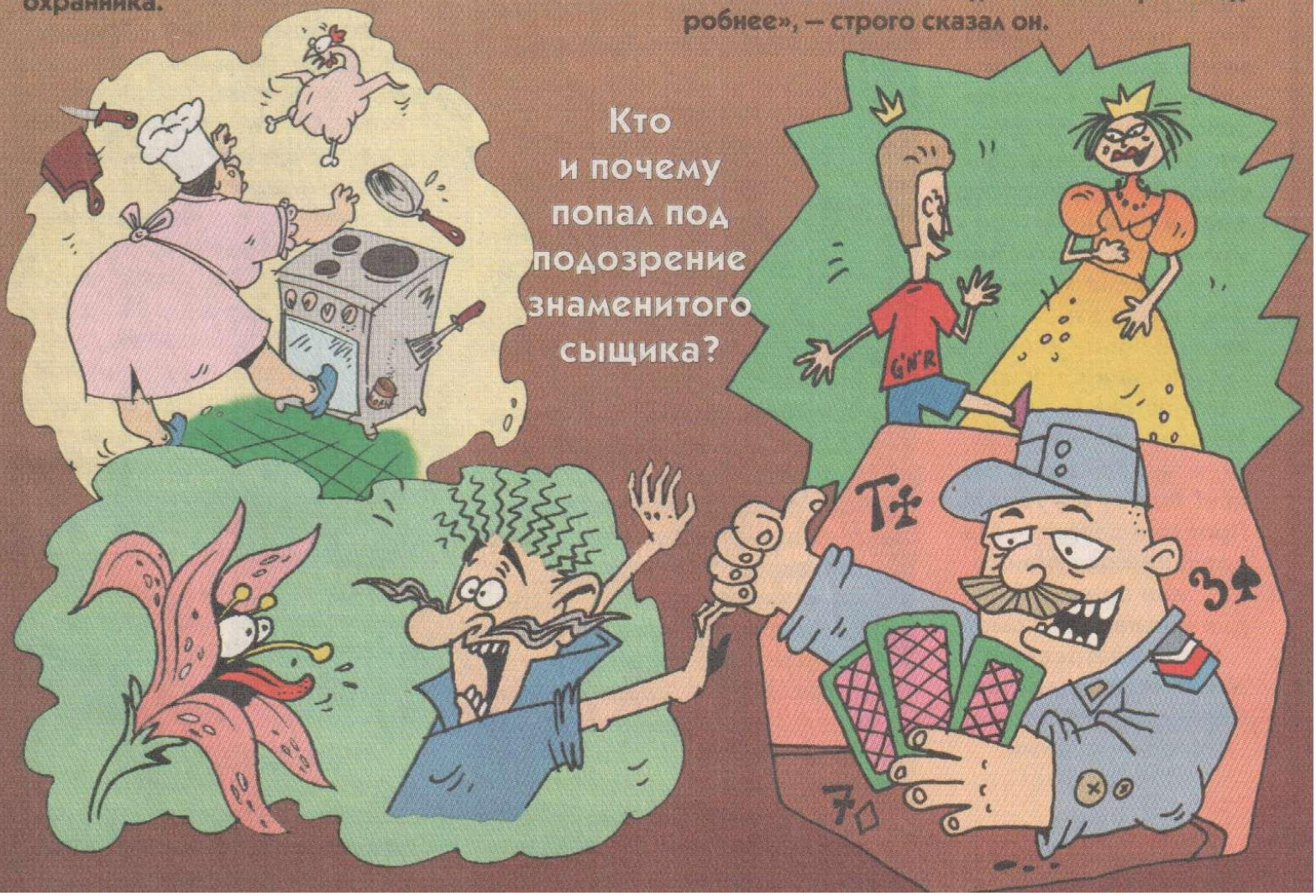
Горничной снился великолепный бал, на котором она танцевала. Она была в чудесном платье и вся в бриллиантах с головы до ног, и прекрасный принц подарил ей огромный букет цветов и попросил ее руки.

Садовнику снилось, что он забрался в оранжерею к их соседу-миллионеру, чей сад прославился на весь город, и пытается украсть орхидею «Принцесса Греза», но стоит ему протянуть руку к цветку, как тот отодвигается от него, показывает язык и смеется.

Охраннику снилось, что под Рождество он играет в карты с приятелями, пока хозяйка дает званый обед, но только-только ему улыбнулась удача, как игру пришлось прервать — его позвала кухарка, у которой улетела курица.

Выслушав эти рассказы, Фокс тут же отпустил троих слуг, но кого-то одного попросил задержаться. «С вами мне надо бы поговорить подробнее», — строго сказал он.

Кто и почему попал под подозрение знаменитого сыщика?



ДОРОГА СКАУТА – ПУТЬ ПОБЕДИТЕЛЯ

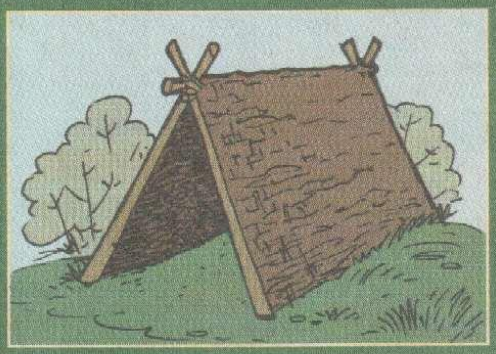
НАЦИОНАЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ РОССИЙСКИХ СКАУТОВ-РАЗВЕДЧИКОВ и СОЮЗ РУССКИХ СКАУТОВ ПРЕДСТАВЛЯЮТ:

ПОСТРОЙ САМ!

Теплые деньки гонят из квартиры, зовут на природу. Но и на природе нужен дом. Дом, который вы построите сами. Дача — это классно, но хороша она в пенсионном возрасте, вам же, дорогие читатели, до этого далеко. Самый простой способ создания своего домика — палатка: ее даже в квартире можно поставить. Чем не собственное жилье? Но не таскать же палатку с собой всегда и везде, да и в карман она не поместится. Не стоит опускать руки, в них вся сила. Шалаш! В лесу и в городе. Просто и сердито. Маленький для одного или большой для компании — смотря по настроению и количеству друзей. И его можно построить своими руками. Попробуйте!

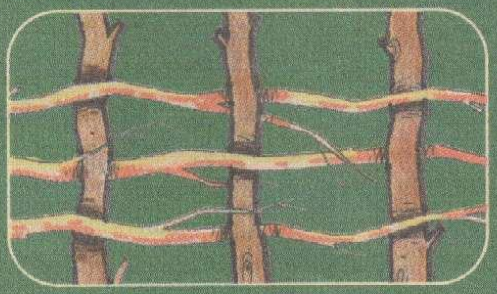
КАК ПОСТРОИТЬ ШАЛАШ

Вначале берутся четыре шеста (прямые, по возможности, палки). Чем больше шалаш, тем длиннее должны быть шесты, главное — чтобы они были одинаковые. Шесты вкапываются в землю по контуру, лучше овальной формы, под углом в 45 градусов. Между ними вкапываются еще шесты, их количество зависит от ширины контура. Не забудьте оставить место для входа или двери.



В месте соединения шесты крепко связываются веревкой. Получилась основа для шалаша.

Можно оставить и так, но такой шалаш хорош только в жаркую погоду, его зальет дождь и продует сильный ветер. Чтобы шалаш был крепким и «непромокаемым», надо «обшить» его снаружи гибкими ветками. Ветка вплетается между шестами: под шест, затем сверху, под, сверху и так по всей окружности и высоте.



Затем можно сделать крышу: берется лапник пушистыми кончиками вниз, верх связывается, и этакая «шляпа» насаживается на соединение шестов. Получается красиво, к тому же во время дождя вода будет стекать по иголкам и крыша не протечет. Пол в шалаше можно застелить сухими ветками или травой. Только не лапником — иголки осыпаются и колются. Окошки, дверь, их размеры, украшения и удобства зависят от вашей фантазии.

Но не стоит строить домик из живых деревьев, вокруг много сухих веток, дощечек и разного бросового материала.

ШАЛАШ-ПАЛАТКА

Четыре шеста связываются попарно, буквой Л. Эти две пары вкапываются на-

против друг друга, на расстоянии, равном вашему росту (если вы собираетесь там спать), или же по усмотрению. Между ними сверху натягивается веревка или укрепляется палка. Стены делаются из ткани, полиэтилена, веток (хвороста). Одна из пар будет входом, вторую не забудьте заделать.

То же можно соорудить между двумя деревьями. Здесь вместо одного шеста используется дерево. К каждому из деревьев наискось крепится шест.

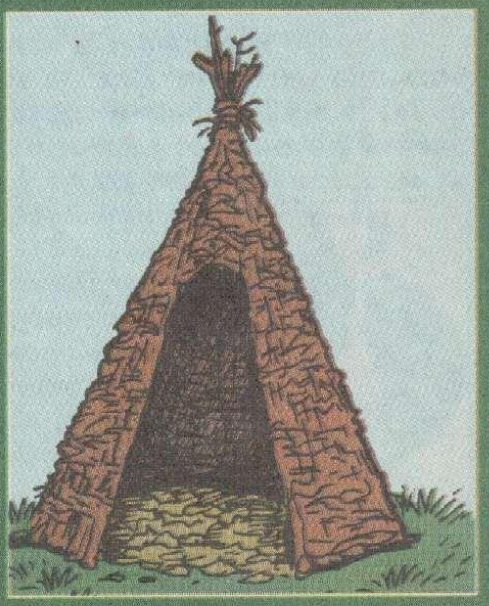
КАК ПОСТРОИТЬ «ВИГВАМ»

Берутся четыре шеста. Высота шестов примерно равна ширине ткани. Шесты вкапываются в землю по контуру, лучше овальной формы, под углом в 45 градусов.

В месте соединения шесты крепко связываются веревкой. Затем берется ткань (полиэтилен) и крепится: нижний край к шестам, оставив по краям куски для дверей. Верхний край собирается гармошкой в точке 6 и обвязывается веревкой. Для улучшения формы вигвама ставятся дополнительные колышки. На нижний край ткани можно положить камешки, чтобы ткань не сдувало ветром.

Если боитесь за устойчивость вигвама, поставьте дополнительные шесты.

К краям дверей прикрепите куски веревки, чтобы вход в вигвам можно было закрывать. На дно постелите полиэтилен, но можно как в шалаше — ветки. Наверх наденьте полиэтиленовый пакет (только без дырок) или насадите пластиковую бутылку, предварительно обрезанную до половины, и вам не страшен дождь.



Как найти скаутов

в Москве: Российский скаутский центр «Крутицкое подворье» ул. Арбатецкая, д. 2/28 кор. 2 (ст. м. «Пролетарская»)

Телефон для справок: 267 4837

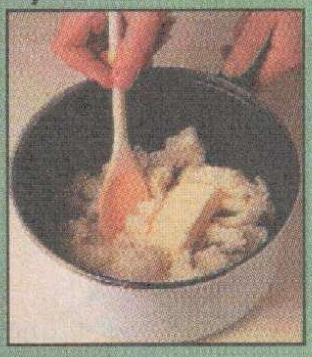
ГОТОВИМ ВМЕСТЕ

КАРТОФЕЛЬНАЯ ЗАПЕКАНКА С РЫБОЙ

(второе блюдо)

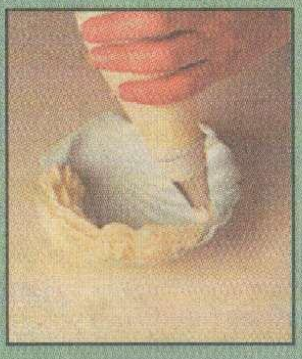
На 4 порции: 700 г картофеля; 3 ст. ложки молока; 55 г (0,25 стакана) сливочного масла; 225 г филе трески или хека; 300 мл (1,25 стакана) молока; 15 г (6 чайных ложек) пшеничной муки; 2 яйца, сваренных вкрутую, очищенных и нарубленных; 2 ст. ложки свежих хлебных крошек; веточки укропа.

Сварите картофель в подсоленном кипятке до мягкости. Слейте воду, положите обратно в кастрюлю и сделайте пюре. Добавьте 3 столовые ложки молока и половину масла: взбивайте до состояния однородной массы.



Положите рыбу в сковороду, влейте 300 мл молока. Накройте крышкой и тушите 6-7 минут, пока рыба не разварится. Выньте рыбу, молоко сохраните для подливы. Очистите рыбу от кожи и костей. Растопите оставшееся масло в сковороде, вмешайте в него муку и жарьте ее в течение 1 минуты, затем постепенно добавьте молоко. Поставьте соус на медленный огонь на 1-2 минуты, время от времени помешивайте, пока он не станет густым и однородным, затем положите в него рыбу, приправы и яйцо.

Положите картофельное пюре в фунтик с односантиметровой звездчатой насадкой и сделайте картофельные бортики по краям четырех глубоких тарелок. В центр переложите рыбную смесь и посыпьте хлебными крошками. Поставьте под горячий гриль и дайте подрумяниться. Подавайте, украсив укропом.



ЯИЧНЫЕ ХЛЕБЦЫ

(выпечка)

Приблизительно на 12 хлебцев: 6 ломтиков хлеба; 1 большое яйцо; 3 ст. ложки молока; 9 чайных ложек сливочного масла.

Вырежьте из хлеба фигурки животных, используя несколько разных формочек для печенья.

Взбейте яйцо с молоком и налейте в неглубокое блюдо.

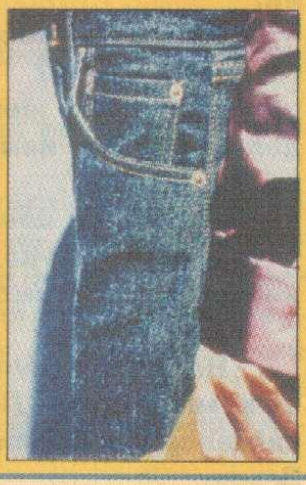
Растопите масло в большой сковороде. Обмакните хлебные фигурки в яичную смесь, положите в сковороду и обжарьте до золотистого цвета с двух сторон.

Сразу подавайте готовые хлебцы к столу.

Использованы рецепты из мультимедиа-программы «Кулинарная Энциклопедия Кирилла и Мефодия»

САМЫЙ САМЫЙ

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ В МИРЕ ШТАНЫ



На вопрос: «Что вы носите постоянно?» почти каждый, не задумываясь, ответит: «Джинсы». Они стали настолько привычными, что кажется - джинсы были всегда. Однако у джинсовой одежды есть своя история. Эта удобная и привлекательная одежда была придумана более, чем сто лет назад!

Все начиналось в середине прошлого века, когда «золотая лихорадка» привлекала тысячи людей в необжитые места. Денег у искателей удачи было немного, да и ближайший магазин мог находиться за сто километров. Всем этим людям были нужны прочные и удобные брюки. Предприимчивый торговец галантерейным товаром Леви Страусс в 50-е годы прошлого века начал шить брюки из грубой, ноской ткани. Из этой ткани шились тенты. Позже перешли на другой материал – деним, из которого шили одежду для рабов на плантациях. Разновидность денима носит название «индиго», классический цвет - синий.

Однако была еще одна проблема - карманы: они не должны были рваться под тяжестью золотых слитков. Калифорнийскому портному Якобу Дэвису пришла в голову идея укреплять строчку карманов медными клепками. С этой идеей он обратился к Леви Страуссу, и 20 мая 1873 года двое мужчин получили патент на брючные заклепки со сроком действия 25 лет. Эта дата считается днем рождения тех джинсов, которые мы любим и носим.

Настоящие джинсы - это синие брюки с низким поясом и штанинами в виде печных труб, с маленьким кармашком для часов, вшитым в правый передний карман. В конце прошлого века наручных часов почти не было. Часы носили в специальных кармашках. Углы карманов укрепляются медными заклепками. Сзади на поясе пришит ярлык - из кожи или другого материала, с эмблемой, которая не должна смываться при стирке.

Само слово «джинсы» стало общеупотребительным с 30-х годов нашего века. В 30-е годы заклепки на задних карманах стали потайными, чтобы жесткий металл не царапал стулья. В годы Второй мировой войны эти заклепки исчезли совсем, чтобы экономить необходимый фронту металл, их нет до сих пор. До 50-х годов нашего века джинсы еще воспринимались, как рабочая одежда. Только в 60-е они стали джинсами - тем, в чем можно одинаково работать на участке и ходить в театр. В нашей стране знаменитые американские джинсы впервые были представлены в 1959 году.

Классический силуэт и цвет стал меняться, когда джинсы превратились в общепризнанную одежду: черные и цветные джинсы, «бананы» и «пирамиды». Появились джинсовые рубашки, куртки, даже платья. И, конечно же, аксессуары: ремни, подтяжки, разные кармашки, которые можно и нужно носить именно с джинсами. Существуют целые модельные направления «джинсового стиля».

Известно, что джинсы лучше всего «сидят», если их часто стирать. При этом их не рекомендуется замачивать, чтобы они не линяли. И еще: джинсы не нужно гладить, но если уж вы собираетесь это сделать - гладьте их только с изнанки.

Материал подготовлен с помощью московского представительства Levi Strauss и компании «Джамилько»

КИР БУЛЫЧЕВ КАМЕНЬ-РЕБУС

Помните, что такое ребус?

Это загадка из нескольких картинок. Если их правильно понять, получится слово или даже строчка из песни.

Ребус лежал на столе профессора Селезнева в Космическом зоопарке, когда к нему забежала Алиса.

Он выглядел как черный камень, похожий на хоккейную шайбу, но сильно обкатанный, словно долго лежал в море.

Алиса взяла камень. Он оказался очень тяжелым.

- Откуда он? — спросила Алиса у папы.

- Помнишь, на прошлой неделе мы промывали желудок космическому дракону? Там был и этот камень.

- И никто не знает, с какой он планеты?

- Космические драконы летают между звезд. — Вздохнул Селезнев. — Но, если хочешь, попытайся разгадать эту тайну.

Профессор знал, что Алиса любит разгадывать тайны.

Сначала Алиса отправилась в Институт Космической геологии. Там она пришла в лабораторию, где как раз пили чай с пирожными. Пришлось съесть три эклера, а потом ученые занялись камнем.

Они попытались соскрести с него немного вещества для анализа. Но ничего не вышло, камень был слишком прочным.

рис. Романа Сурженко

Тогда его положили под пресс. Камень оказался покрепче пресса.

Пресс отправили на ремонт, а камень раскалили. Печка чуть было не расплавилась, но камень не обратил на это внимания. Тогда его заморозили до абсолютного нуля, но камень выдержал и это испытание.

Лаборанты развели руками и вернули камень Алисе. Они смущенно сказали, что такого камня быть не может.

Тогда Алиса пошла домой и включила учебный компьютер, который любил Алису, но был большим зазнайкой и не умел говорить «не знаю».

- Покопайся в памяти, — попросила Алиса. — В институте ничего мне сказать не смогли.

- О люди! — воскликнул компьютер. — Чего от них ждать?

Компьютер выпустил манипуляторы и долго крутил камень, разглядывая его со всех сторон.

Наконец он сообщил:

- Земной науке эта порода неизвестна. И никто тебе не поможет.

- Даже ты?

- Не говори глупостей, девочка! — обиделся компьютер. — Пока я смотрел на камень я связался со всеми музеями и коллекциями Земли.

- И ничего не нашел?

- Напротив. Я знаю точно, что такой же камень хранится в геологическом музее города Антофагаста. Где этот город, не забыла?

- Нет. — Алиса хорошо знала географию. — Это порт в Чили.

- Вот и лети туда. Там тебе помогут.

- Они знают, откуда он?

Компьютер помолчал, слушая, что ему сообщают из Антофагасты, затем продолжал: — Высоко в горах над городом Антофагаста расположена долина Паско. Туда редко забираются люди. Когда-то эта долина была священным местом индейцев. На ровной поверхности долины видны различные линии, которые там прочерчены в гальке. В линиях можно угадать гигантские геометрические фигуры. На концах линий установлены камни, которые очень похожи на твой, Алиса, камень.

- А кто их туда принес? — спросила Алиса.

- В этом и заключается главная тайна, — сказал компьютер. — Некоторые ученые думают, что их принесли откуда-то индейцы, а другие уверены, что их привезли с собой посланцы из космоса и пометили ими свои загадочные надписи.

- Но там же были ученые?

- Посмотри, — сказал компьютер, — вот фотография долины, какой ее увидел сто лет назад великий путешественник Критинен со своего одномоторного самолета.

Компьютер выплюнул из себя лист — копию фотографии.

- А сейчас ее фотографировали? — спросила Алиса.

- Разумеется, — ответил компьютер и выплюнул еще один лист.

И в самом деле, на фотографии были видны тонкие линии, некоторые прямые, а некоторые изогнутые. Большей частью, как заметила Алиса, они соединяли большую каменную пирамиду с камнями, установленными на дальних концах линий.

- А что там за пирамида? — спросила Алиса.

- Это еще одна загадка Паско, — сказал компьютер. — Совершенно правильная пирамида. Но никто не смог найти в нее входа. Видно, древние жрецы поднимались по ней, когда вставало солнце, и делали астрономические измерения.

- А может быть, — сказала Алиса, — эту пирамиду построили пришельцы: как памятник. Чтобы все знали, что они у нас побывали.

- Тогда бы не мешало что-нибудь на ней написать, — заявил компьютер. — А то как мы догадаемся, откуда они родом?

Алиса согласилась с компьютером. И собралась лететь в Чили.

- Только оденься потеплее, — велел компьютер. — Там высота пять километров над уровнем моря и холодно, как на Северном полюсе.

Алиса послушалась старого наставника, быстренько натянула свой оранжевый зимний комбинезон и вызвала флаер, чтобы отвез ее на станцию межконтинентальных кораблей.

Дорога заняла почти два часа. Ей пришлось четырежды пересаживаться, и конец пути она проделала верхом на ламе.

Сидя в корабле над Тихим океаном, Алиса разложила на коленях листы, которые ей дал компьютер. Один лист — фотография давностью в сто лет, а второй — фотография, сделанная недавно.

Алиса подумала, что вряд ли кто-нибудь рассматривал их вместе — какой смысл копаться в старых фотографиях, если есть новые? Только дотошный компьютер собрал все что можно.

Вот пирамида, вот полоски, вот камни...

И на второй фотографии: полоски, пирамида, камни.

Стой! Сказала себе Алиса. Что-то неладно! Но что?

Все вроде сходится...

Когда же Алиса ехала к долине верхом на ламе, она поняла, в чем дело: линии были похожими, но не одинаковыми!!!

Линии на свежей фотографии были куда длиннее, чем сто лет назад. Будто кто-то проложил их, а потом перенес камни на конец каждой линии.

Но кто мог это сделать?

И зачем?

Вот три линии, которые бегут параллельно. На конце средней — камень побольше. По краям — камни поменьше. А теперь посмотрим свежую фотографию. Линии стали длиннее. И самое интересное — одна из крайних линий пошла в сторону.

Почему?

В долине Паско Алису встретил сторож. Он дал ей широкие лыжи, чтобы не оставлять следов на мелкой гальке, которой покрыта долина. Алиса сразу пошла к тем трем линиям, которые она только что разглядывала на фотографиях. Тяжелые черные камни как бы пропахали гальку...

Алиса стояла, глядела на три черных камня — один побольше и два, по краям, поменьше, и понимала, что все раньше ошибались.

Продолжение на следующей странице

Кир Булычев

КАМЕНЬ-РЕБУС

Окончание. Начало на предыдущей странице

Все думали, что сначала кто-то — индеец или пришелец — прочертил линии, а потом в конце их положил по камню.

А что, если камни сами прочертили эти линии?

Поэтому-то так отличаются фотографии! За сто лет камни прошли по нескольку метров!

Это живые камни!

Еще не веря в свое великое открытие, Алиса тут же связалась по видеофону с папой.

- Ты где? — удивился профессор Селезнев.

- Папочка, я в Чили, в районе города Антофагаста, — сказала Алиса. — На высоте пяти километров в горах в долине Паско.

- Что же тебя заставило забраться так далеко? — удивился профессор.

- Ты, — ответила дочка.

- Первый раз слышу о долине Паско!

- Но кто дал мне черный камень неизвестного происхождения?

- Ты нашла, откуда он?

- Я не знаю, откуда он, зато я обнаружила неизвестную раньше космическую цивилизацию.

- Прямо в долине Паско?

- А вот смеяться, папочка, мы будем, когда я получу Нобелевскую премию, — сказала Алиса.

- Почему же до тебя не открыли эту цивилизацию? — спросил профессор.

- Потому что никто ее не искал.

На самом-то деле, конечно, Алиса ни о чем бы не догадалась, если бы компьютер ей не дал две фотографии, сделанные с промежутком в сто лет.

Об этом Алиса рассказала папе.

Хоть было холодно, она не улетела из долины, пока со всех концов Земли не слетелись туда удивленные и восхищенные ученые и журналисты.

И как хозяйка дома, Алиса водила их по долине и говорила:

- Вот эта пирамида вовсе не пирамида, а космический корабль, на котором прилетели камешки несколько тысяч лет назад. С тех пор они ходят вокруг корабля-пирамиды и думают, что они одни на Земле.

- Почему? — спросил академик Карапетян.

- Потому что для них мы движемся так быстро, что без специальных приборов им никогда нас не увидеть.

- А нет в том ничего удивительного, — согласился с Алисой профессор Смит-Вессони. — Почему бы в Галактике не существовать разумной жизни, которая движется в сто тысяч, в миллион раз медленнее, чем мы?

- А это, — Алиса показала на три камня, которые помогли ей разгадать тайну, — мама и двое детишек, они уже больше тысячи лет гуляют по долине. Видите, один из детишек решил отбежать в сторону...

- Но здесь же четыре камня, — сказал мистер Сингх. А ты говоришь, что двое детей и мама.

-А третьего ребенка я принесла с собой. Он полежал у папы на столе несколько недель, но, конечно, не заметил этого — у него же прошла только секунда.

- Ах, конечно! Мы совсем забыли о гуманизме! — воскликнул доктор Хуан Альберто. — Немедленно надо вернуть сюда камень, который лежит в геологическом музее Антофагасты. Он же, наверное, никак не поймет, куда его утащили, почему разлучили с семьей и товарищами.

А теперь в Институте физики строят гигантский замедлитель. В него поместят компьютер, который сможет передать гостям из космоса весточку от людей с той скоростью, с какой говорят камни.

А Нобелевскую премию Алисе не дали.

Зато она получила пятерку по географии, потому что смогла ответить, в какой стране есть город Антофагаста.

Кир Булычев

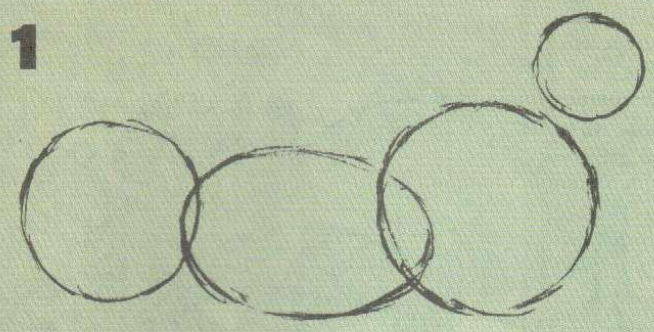
РИСУЕМ...

Чтобы уметь рисовать, не обязательно учиться в художественной школе.

Рисовать может каждый!

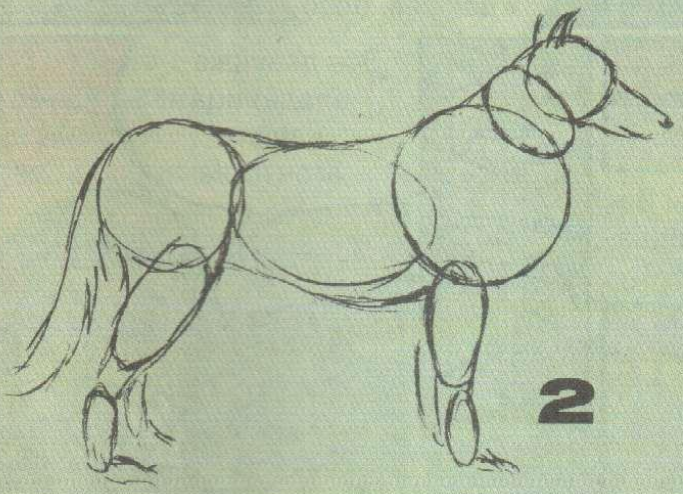
Надо только знать некоторые секреты. Ими мы и будем делиться. На этой классной странице мы покажем, как рисовать разных персонажей — по элементам. На основе нескольких приемов можно попробовать рисовать самостоятельно. Используя начальные элементы, вы сможете изобразить предложенного персонажа в разных положениях.

Рисуем колли



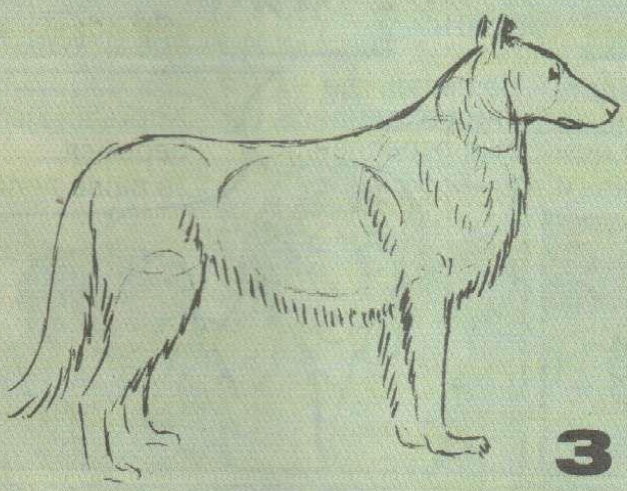
1

1. Сначала нарисуем круг, потом, на некотором расстоянии от него, еще один, побольше. Соединим их большим овалом. Это основа туловища. Рядом с большим кругом нарисуем маленький — голову.



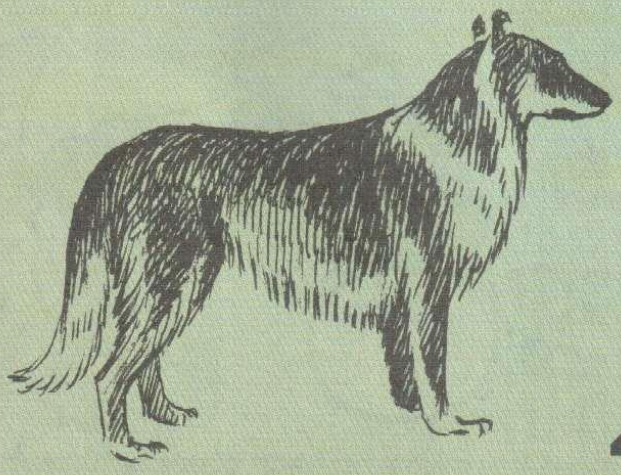
2

2. Соединим маленький и большой круги с помощью небольшого овала — там, где будет шея. Лапы состоят из двух довольно узких овалов: верхний — побольше, нижний — поменьше. Наметим уши, длинную морду и хвост, а все детали соединим контурной линией.



3

3. Стираем все вспомогательные линии, аккуратно прорисовываем детали — глаза, нос, лапы.



4

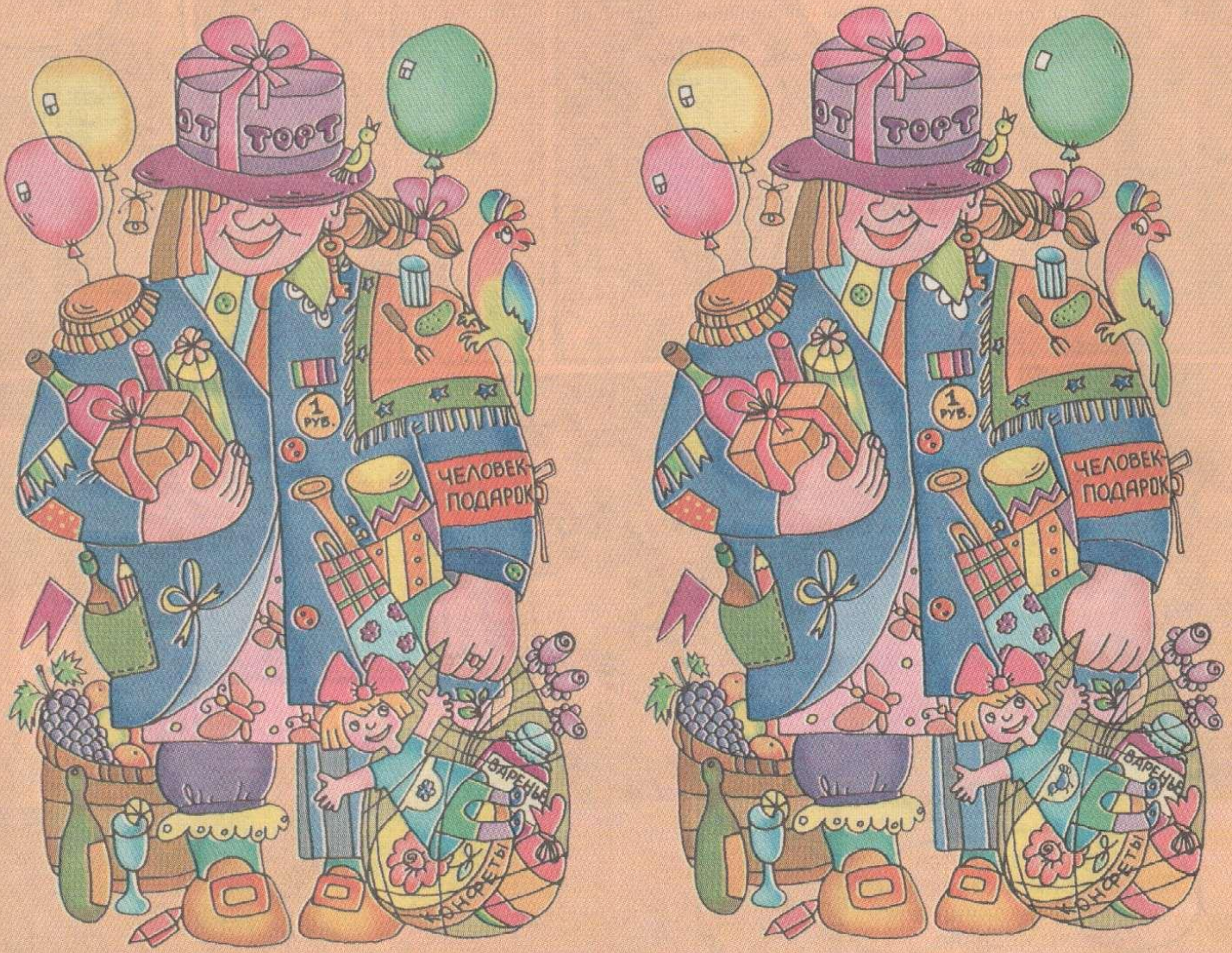
4. У колли красивая длинная шерсть. Рисуем ее с помощью штриховки. Спина и морда колли более темные, а шикарный воротник, кончик хвоста и живот — белые. Портрет друга готов.

НИКА
Наша героиня Ника Новикова продолжает карьеру частного детектива. В свои 17 лет она успешно справляется с самыми трудными задачами. В прошлом номере она сумела раскрыть первое серьезное преступление
Привет! Решил подкинуть меня до школы?
Нет. Новый клиент ждет вас, босс
В агентстве
Не могла бы Ваша секретарша выйти?
Я не секретарррша!!!
Эта девушка – владелица нашего агентства
Ох! Прошу прощения. Я – профессор Брагин, археолог. Я недавно вернулся из последней экспедиции...
...чтобы продать часть находок в Москве: нам нужны были деньги
Но склад, где они находились, был ограблен...
Хорошо, мы беремся за ваше дело!
На складе
ПЧ!
СИГНАЛИЗАЦИЯ

Ну что, как успехи?
Есть вопросы. Скажите, кто-нибудь еще знал о ваших находках?
Да. Специалист-посредник. Его зовут Эдуард Кедров
И больше Вы ни с кем в Москве не общались?
Нет
Кто вы?
Не верю я в совпадения. По-моему, этот Кедров имеет отношение к краже
Надо бы с ним поговорить... и я не уверена, что этот разговор ему понравится
12:23
15:14
Детективное агентство «Пума». У нас несколько вопросов по поводу кражи
Я не имею к этому делу никакого отношения
Правда?
Интересно, ты умеешь летать? Шанс научиться у тебя есть
НЕ НАДО!!!
НЕ-НЕ-НЕ-НЕ-НЕ...
А можешь поступить проще - сказать, куда увезли вещи профа
Пятницкая, 25. 18 квартира. Но я вам этого не говорил

Это здесь
Возмите пистолет, босс. Надеюсь, вы умеете им пользоваться?
Издеваешься, да?! Это же ОЦ-21 «Малыш»! Я выбиваю 10 из 10!
Хм?
Стоять, не двигаться! Вы арестованы!
!
БРТТТ
БАНГ БАНГ
БАНГ
На вашем месте я бы не дергался, ребята
17:30
18:00

Эти вещи принадлежат профессору Брагину. Мы проводили для него расследование
Что?!
Я вам очень благодарен! Скажите, я могу что-нибудь для вас сделать?
Скажите, вы не согласитесь продать мне книгу?
А, эту?! Разумеется. Я отдам Вам и копию перевода. Я закончил его совсем недавно
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...



Найди 20 отличий

РЕБУСЫ и ШУТКИ

Ответ на загадку из второго номера «Классного журнала»

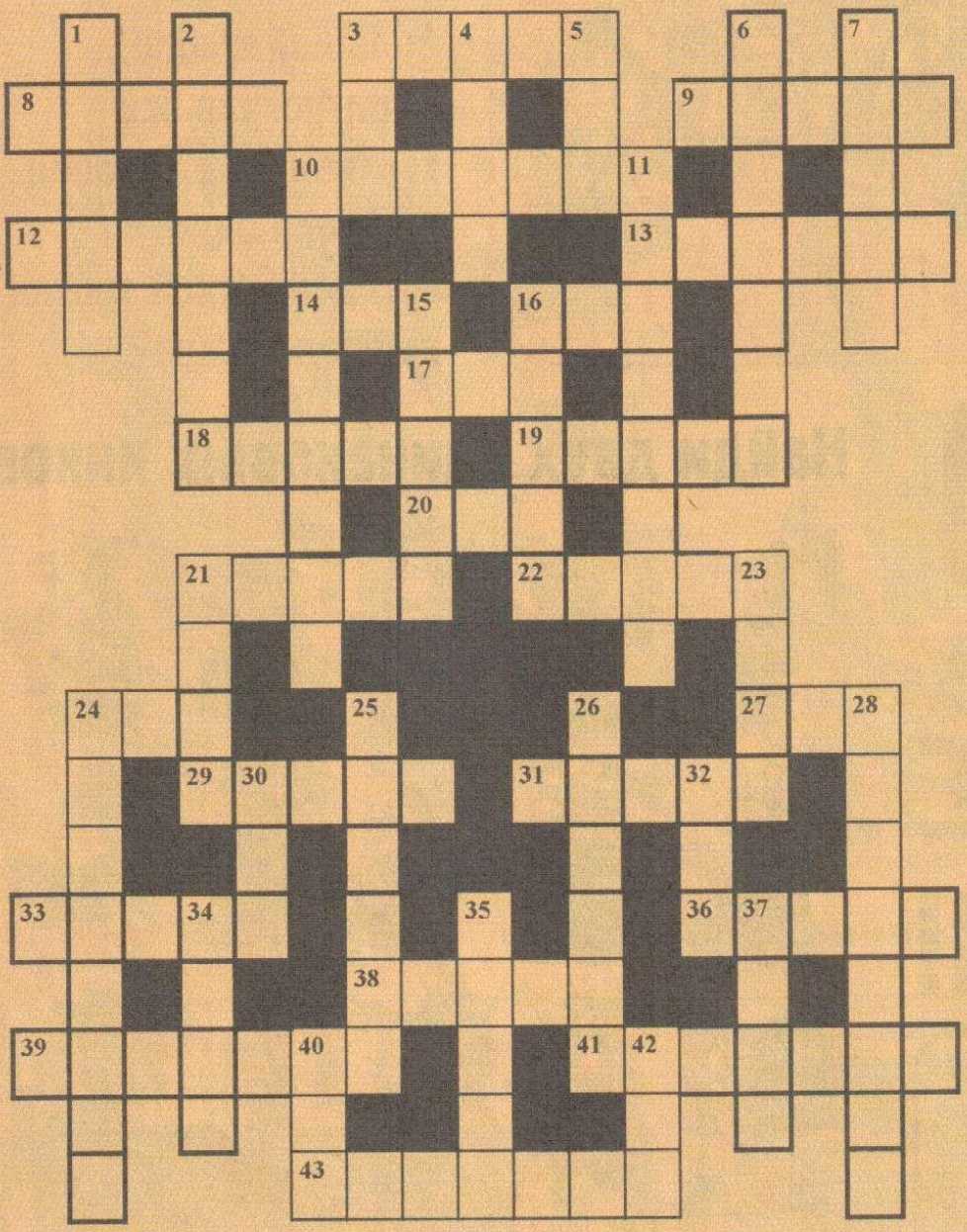
Даше очень хотелось узнать, какой тортик самый вкусный. Но в магазине такой большой выбор... Перетрограв все тортики, она наконец выбрала один. Отгадай, какой тортик выбрала Даша?

ОТГАДАЙ НАШИ ВЕСЕЛЫЕ ЗАГАДКИ!

Найди двух одинаковых инков

Помоги кораблю выйти в открытое море

КРОССВОРД



По горизонтали: 3. Удача. 8. Подружка ложки. 9. Средство передвижения Гвидона. 10. Ее рисует художник. 12. Хулиганы подкладывают ее на стул соседа по парте. 13. На него ловят рыбу, им вяжут. 14. Его выжимают из фруктов и овощей. 16. Детская телепрограмма «... джунглей». 17. Река на родине Есенина. 18. Первый русский князь. 19. Хлебное изделие. 20. Глаз (старорусск.). 21. «Квартира» для зерен. 22. Портфель, который носят на плечах, но не рюкзак. 24. Обезьянка, друг Аладдина. 27. Музыкальное направление. 29. Что отдала Русалочка, чтобы получить ноги. 31. Маленький пушистый зверек, прячет запасы еды за щеками. 33. Школьный стол. 36. Начало строки. 38. Оружие рыцарей. 39. Квартира медведя. 41. Оранжевая газировка. 43. Одно из прозвищ Дяди Степы.

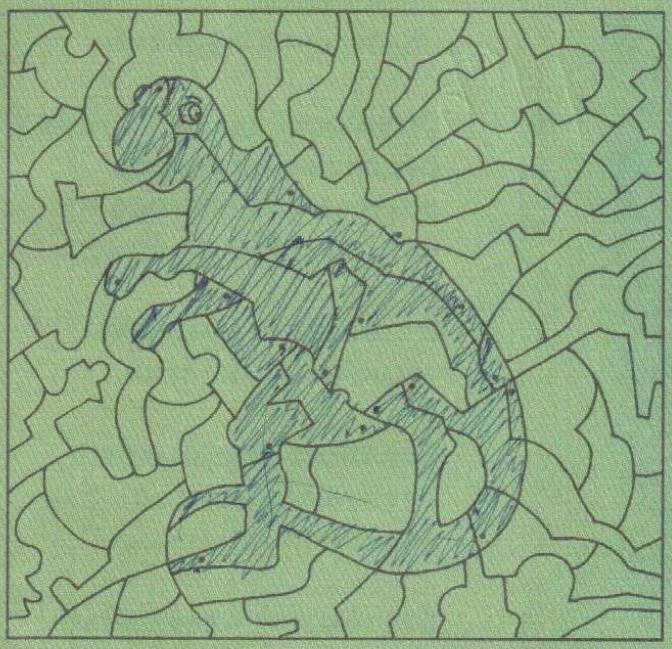
По вертикали: 1. Имя Пуха. 2. Царский жезл, знак власти. 3. Крик победы. 4. Дорога. 5. Восточный царь. 6. Растение пустыни, которое ест верблюд. 7. Зелень для салата. 10. Емкость для приготовления горячих блюд. 11. Приспособление для ныряния. 15. Пальмовый орех. 16. То, чем огораживают. 21. Геометрическая фигура. 23. Круглое здание с ареной, где проходят представления. 24. Краска для рисования. 25. Птица-воровка. 26. Озеро, пруд, море - общее название. 28. Деревянный корпус, грифельный стержень. 30. Злое полосатое насекомое. 32. Лесная колдунья, Баба ... 34. Родина самоваров, пряников и оружия. 35. Оружие Д'Артаньяна. 37. Тонкий оладушек. 40. Брат Чука. 42. «Плакучее» дерево.

Ответы на кроссворд из второго номера «Классного журнала»:

По горизонтали: 5. Помидор. 7. Анекдот. 10. Пончик. 11. Куча. 12. Рябина. 13. Ясли. 15. Каша. 17. Кабина. 19. Камера. 20. Тролль. 21. Ростов. 22. Добро. 23. Аркан. 25. Лифтер. 27. Привал. 28. Скачки. 29. Ква. 30. Шум. 35. Автобус. 38. Лимпопо. 39. Воздух. 40. Колобок. 41. Тоннель.

По вертикали: 1. Молния. 2. Кирилл. 3. Скряга. 4. Родина. 6. Ракета. 7. Атаман. 8. Спартак. 9. Пастила. 14. Саркофаг. 16. Шарманка. 17. Королева. 18. Аквариум. 24. Трамвай. 26. Скрипка. 31. Тормоз. 32. Футбол. 33. Викинг. 34. Апрель. 36. Воск. 37. Куст.

КТО СПРЯТАЛСЯ?



Кто останется на рисунке, если закрасить все отмеченные точками участки?

АНЕКДОТЫ

Сидит маленькая девочка в песочнице и что-то жует. Ее спрашивают:
- Ты что жуешь?
- Ни жнаю, само приполжло...

Рано утром на берегу речки Вася ловит рыбу.
Тут подходит друг:
- Как сегодня вода ?
- Изумительная. Рыба вообще не хочет из нее вылезать.

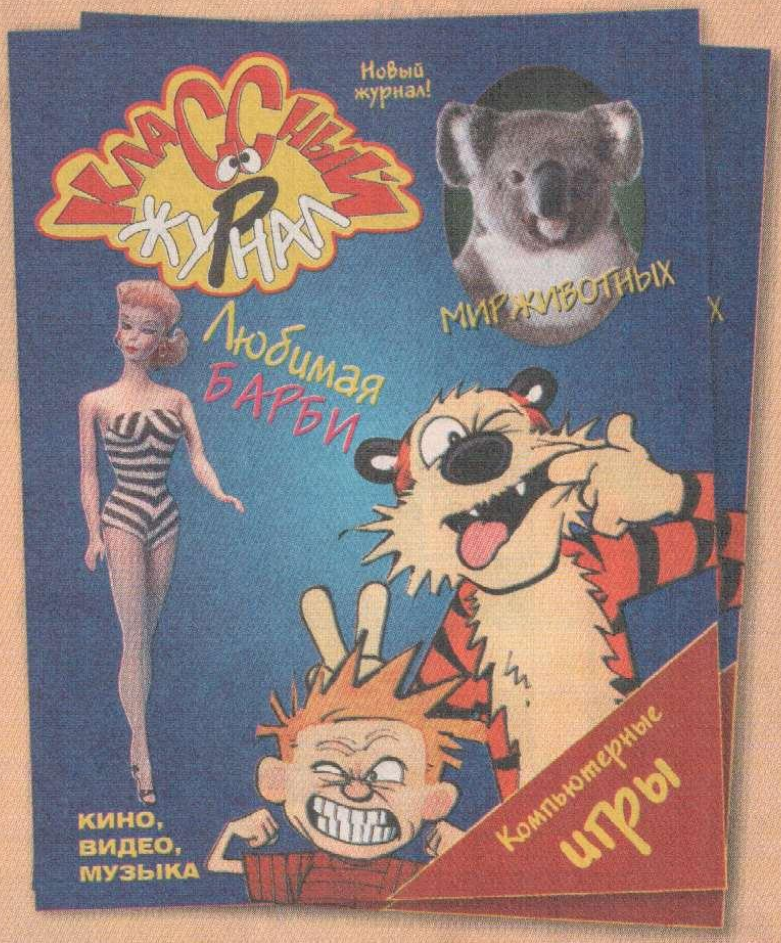
Сидят на скале орел с Чебурашкой:
- Ну что, Чебурашка, полетели? Подожди, уши устали!

Учительница дала классу сочинение на тему: «Что бы я сделал, если бы получил миллион?» Через полчаса Вовочка поднялся из-за парты и подошел к учительнице, держа в руках бумажку с какими-то расчетами:
- Извините, а нельзя добавить еще девяносто четыре тысячи?

Едут Шерлок Холмс и доктор Ватсон в поезде, проезжают мимо пасущегося стада коров. Холмс говорит:
- Ватсон, в этом стаде 58 голов...
- Как вы догадались, Холмс?
- Элементарно, Ватсон, я сосчитал количество ног и разделил на четыре...

НЕ ОСТАНЬСЯ БЕЗ ЖУРНАЛА!

Комиксы • Детектив-клуб • Готовим вместе • Учимся рисовать • Головоломки



Классное фото • Новости • Самый-самый • Дорога скаута • Ребусы • Кроссворды

А также новая фантастика Кира Булычева!

ПОДПИСКА НА «КЛАССНЫЙ ЖУРНАЛ»

Пожалуйста, заполните печатными буквами:

Ф. И. О.: _____
(полностью)

Адрес: _____
(Страна, индекс, нас. пункт, область,
_____
улица, дом/корп./кв.)
_____

Телефон: _____

Факс: _____

Всего оплачено: _____

1-186

В течении второго полугодия 1999 года выходит 18 номеров «Классного журнала».

Стоимость подписки через редакцию на второе полугодие 1999 года – четыре рубля за номер.

В стоимость подписки включена доставка.

Подписка оформляется с текущего номера на момент оплаты.

Банковские реквизиты:
ИНН 7706128372
ЗАО «Издательство «Открытые Системы», р/с 40702810438170101424 в Московском банке АК СБ РФ г. Москвы, Краснопресненское ОСБ №1569; к/с 30101810600000000342, БИК 044525342.
Назначение платежа: «Подписка на «Классный журнал». НДС не облагается.»

Телефон для справок, горячая линия – (095) 253-76-92

Пожалуйста, заполните отрезную карточку и вышлите ее вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка) по факсу (095) 253-93-09, e-mail: xpress@osp.ru или по адресу: Россия, 123056, Москва, Электрический пер., д. 8, корп. 3